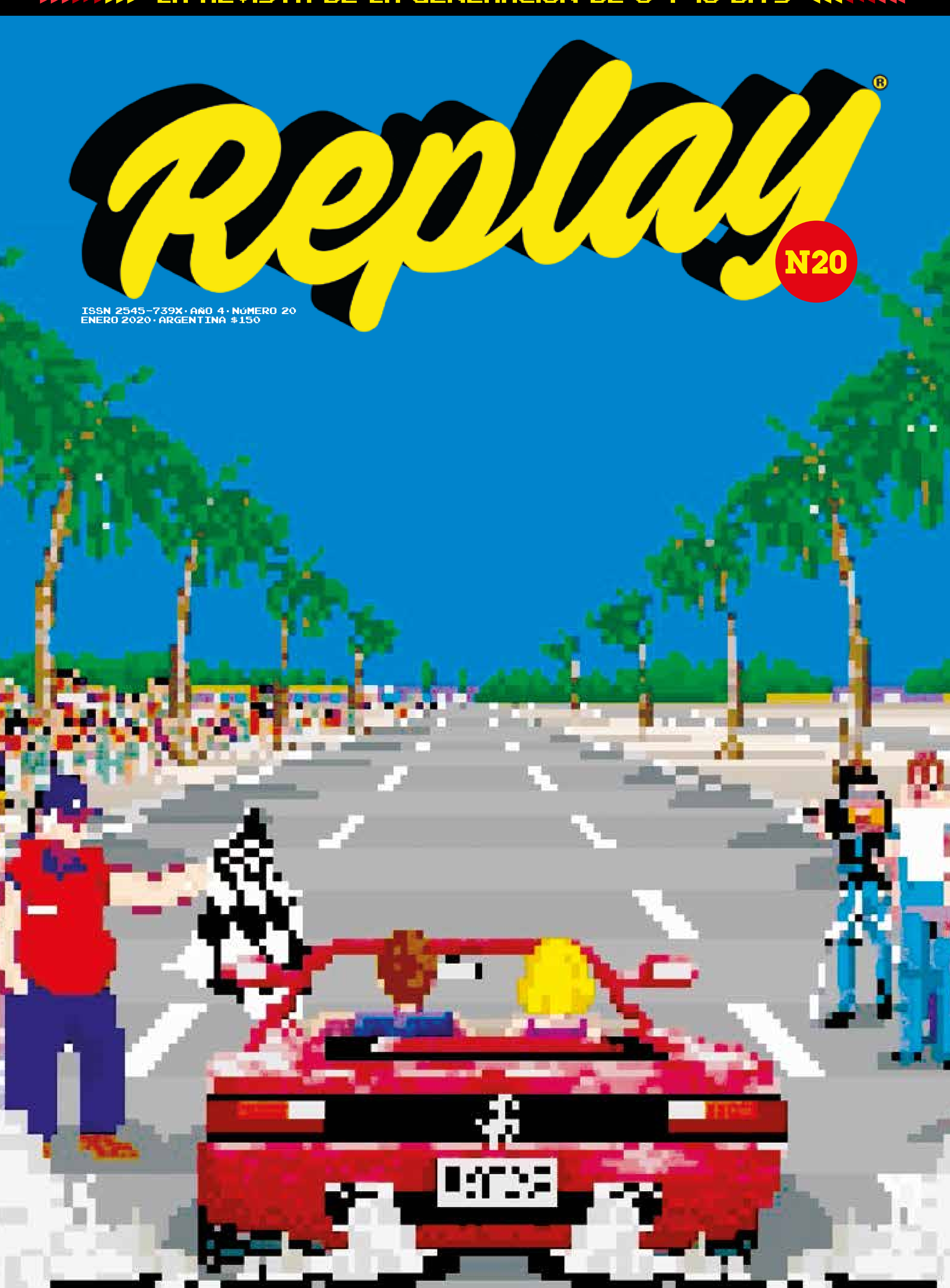
LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS



ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 20
ENERO 2020 · ARGENTINA $150







The kids are alright

Cuando éramos pibes nos tocaba vivir veranos muy intensos. La temperatura aumentaba desde temprano y con la pandilla de la cuadra había que buscar la manera de sobrevivir.

Por la mañana nos quedábamos recostados sobre la vereda caliente para masticar el plástico de un Naranjú colorido y radioactivo, esperando copar el local de fichines de Bruno que quedaba a la vuelta de la esquina. Pero al cabo de un rato las fichas empezaban a escasear en los bolsillos y el calor concentrado se volvía insoportable. Había que buscar otra alternativa.

Cuando la tarde empezaba a asomarse podíamos buscar refugio en cualquier búnker equipado con un ventilador y una consola. Podía ser en lo de Salvador para disparar sopapas con el *Quackshot* o en lo de Leo para atrapar forajidos en el *Sunset Riders*. Lo que hacíamos era improvisar una especie de aguantadero donde cada uno aportaba algún que otro cartucho y una gaseosa bien fría para acompañar.

Al cabo de unas horas la Genesis estaba hirviendo y teníamos las manos transpiradas como si el joystick estuviera a punto de derretirse. La temporada era sofocante, pero lo habíamos disfrutado. Éramos tan gamers.

▶ ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

equipo Replay | Año 4 · Nº20
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Enero 2020

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot
Colaboran en este número: Hernán Panessi, Luca Amendolara, Alejandro Turdó **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de enero de 2020.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R













Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net



7º TORNEO MUNDIAL DE NAVE

Una máquina. Un torneo. Decenas de competidores. 27 horas ininterrumpidas de juego y dos cronistas amanecidos que cubrieron todo el evento.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El primer torneo de NAVE que nos tocó cubrir fue en 2018, ya hace dos años. Apenas empezábamos a cubrir la escena local, y enfrentarnos a esa grandiosidad que produce NAVE en la gente nos dejó en un estado de shock. En aquel entonces, el torneo había durado unas 14 horas y media, dejando a REL como campeón. Al año siguiente, 18 horas, ISR a la cabeza. "Esta vez –dijimos– no nos van a agarrar desprevenidos", y junto con Ezequiel (editor de *Replay*) nos preparamos para una jornada fatigosa. Pero NAVE, como buen *endless*, superó nuestras previsiones. Arrollando todo tipo de pronósticos, la NAVE aterrizó tras la friolera de 27 horas de vuelo: de las 11 de la noche del sábado a las 2 de la mañana de un lunes laborable.

En las oficinas de Game Ever, a minutos de la medianoche, la NAVE fue habilitada para jugar. Hay un saber popular que augura buena suerte para quien ponga la primera ficha de la noche. Una buena partida en un torneo significa clavar unas 4 o 5 horas de juego, para marcar la cancha e ir armando una probable tabla de posiciones. Quien primereó la máquina esta vez fue EMI, hasta entonces casi ignoto jugador para el público general. Mientras las bandas iban cambiando y se escanciaba alcohol en los vasos de plástico, EMI propulsaba su trasbordador, bailaba en cuero y subía y subía en horas de juego. Alrededor de las 3 de la madrugada terminó su viaje dejando la vara sumamente alta: 09:08:52. Aplausos, ovación, sorpresa... y nerviosismo entre los campeones.

A partir de allí, los miró a todos desde arriba. La NAVE liquidó a campeones y grandes candidates. ISR, campeón de 2017, se estrelló con un pobrísimo desempeño: 01:10:30. REL continuó con su declive, bajando su tiempo a un miserable 08:53:58. PAL, poseedora del récord mundial, favorita y objeto de apuestas clandestinas, quedó en el camino con un magro 05:21:00. JEG, un jugador relativamente nuevo, que se pasó todo el año entrenando, logró quedar en el 5º con 06:04:42. Junto con EMI, fueron los indiscutibles jugadores revelación del año.

Pero el reinado galáctico de EMI, aunque extenso, no iba a ser eterno. Fue recién alrededor de las 20 hs. del domingo cuando MXS, conocido jugador de NAVE, alcanzó el podio para no abandonarlo. Durante 3 horas y 25 minutos, MXS mató 838.529 enemigos, usó 365 turbos y disparó 89.537 veces, con un promedio de 7 disparos por segundo, con sus necesarios tapeos. De esta manera, llegó a 14:16:02. Para lograr ese tiempo, MXS logró hacer las "horas-NAVE" muy rápidamente. La hora 9 a 10, en una performance muy difícil de igualar, la realizó en apenas 9 minutos. A partir de allí, se mantendría entre 12-14 minutos reales por hora-NAVE.

Cuando parecía que todo iba a finalizar, apareció otro mítico piloto: NDP, que quedó en el 2º puesto con 12:32:01, haciendo transpirar a MXS e inquietar al público restante, agotado y exhausto por la jornada infinita que venía estirándose como el tiempo-espacio junto a un agujero negro. Finalmente, alrededor de las 2 de la mañana, se hizo la entrega de premios, con mención incluida para Ezequiel, quien obtuvo la copa "Jugar a perder", pues logró ser quien pilotó por menos tiempo: 00:42:41. Entre otros galardones destacados, MXS se llevó una *Replay* #19 con una sobrecubierta exclusiva de NAVE. ¡Hasta el año que viene, cosmonautas maratonistas!

FOTO: GENTILEZA VIDEOGAMO



▶ START

LO ARTESANAL

Dos amigos crearon una colección de cartuchos en los que varios clásicos del Family se fusionan con productos y personajes populares de la era menemista.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Quienes supimos transitar el periodo noventero de los videojuegos tendemos a asociar nuestra nostalgia con determinados referentes de la cultura popular que nos formaron durante aquellos años. Porque, además de los jueguitos, también viciábamos con programas como *Nubeluz* y *Supermatch*, mientras de fondo sonaba el boom de la música tropical con Gilda a la cabeza; y ni hablar del dirigible inflable de La Serenísima o las excursiones en familia a Shopilandia.

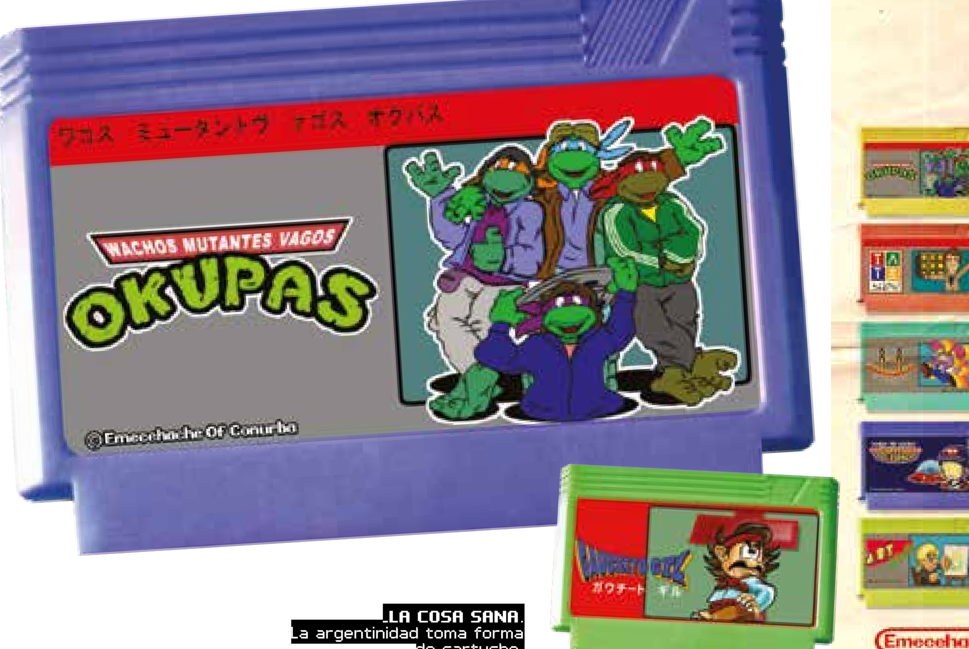
Martín "Sepu" Charruff, ilustrador y animador, y su socio Julián, dueño del emprendimiento ETH, son dos amigos que durante un encuentro en la Crack Bang Boom se pusieron a fantasear con la idea de cómo habrían sido los juegos de Family si hubiesen estado basados en aquel imaginario que tantos argentinos transitamos durante la preadolescencia. Algunos de estos delirios, como el *Kunio-kun* con la casaca de *Cebollitas*, los monstruosos postrecitos Fity o las Tortugas Ninja luchando en Dock Sud, finalmente se convirtieron en portadas. A estos labels se les sumaron unas carcasas recicladas que terminaron dándole forma al proyecto que bautizaron con el nombre de Derritiendo Trafos.



COMO ANÉCDOTA DE LO QUE FUE SU DEBUT EN EL DESTELLO, SEPU RECUERDA LO SIGUIENTE: "YO HABÍA HECHO EL JUEGO *NORBERT DEGOAS ADVENTURE* Y EN LA MUESTRA APARECIÓ LA HIJA DE NORBERT, UNA FENÓMENA MAL. ME REGALÓ UNA REMERA CON UN DIBUJO HERMOSO DE SU PAPÁ, UNA ALEGRÍA".

"Pensamos qué soporte tendrían y de repente se nos ocurrieron los cartuchos de Family, las cajitas de Nintendo, y también nos inspiró My Famicase Exhibition, que es una expo con cartuchos fakes de Nintendo. Metimos todo en un guiso y salió Derritiendo Trafos", nos cuenta Sepu. Al momento de repartirse las tareas, Julian agrega: "Sepu se ocupó de hacer las ilustraciones y yo me encargué de la logística. Para la segunda edición ya vamos a dibujar ambos". El estreno de la muestra fue durante una presentación en El Destello, en la que las personas se acercaban pensando que de verdad podían jugar aquellos títulos.

Mientras Derritiendo Trafos sigue girando por diferentes partes del país, sus responsables ya están craneando la segunda parte del proyecto. Julián nos comenta: "Vamos a ver cómo evoluciona el formato y qué le agregamos, para no ser repetitivos". "Queremos cambiar el soporte a cartuchos de Super Nintendo, ya que es una consola que amamos banda. Nos gustaría que también recorra la Argentina como la primera muestra, que pasó por Santa Fe y varias ciudades de Córdoba. Eso sería hermoso", concluye emocionado Sepu.





LA COSA SANA. La argentinidad toma forma de cartucho.

FOTO: GENTILEZA DERRITIENDO TRAFOS

▶ START



KABUTO*

The Magnificent Five (los 5 más buscados)

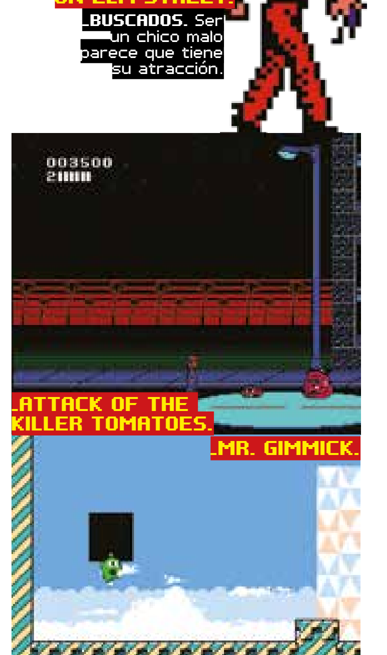
¿Qué títulos para Family Game piden siempre los coleccionistas y nunca hay?

En casi diez años vendiendo videojuegos retro, es inevitable que ciertos patrones comiencen a repetirse. Ciertas preferencias del público consumidor y ciertos títulos que suenan una y otra vez y son solicitados insistentemente, pero, lamentablemente, solo se restockean en los anaqueles una o dos veces al año. Si es un año de suerte.

.FRIDAY THE 13TH.

1 | FRIDAY THE 13TH

Este título es solicitado por dos tipos de coleccionistas: los que compran "juegos basados en películas" y los que adquieren "todos los juegos de Family que tengas", así que hacerse con una copia es particularmente difícil. Es incluso probable que la versión original de Nintendo NES sea más fácil de conseguir.



.BUSCADOS. Ser un chico malo parece que tiene su atracción.

2 | A NIGHTMARE ON ELM STREET

Otro juego cinematográfico que pide todo el mundo. No, no está en stock. Y nunca lo estará. Olvídense de poder vivir esta espantosa aventura para cuatro jugadores, será una suerte si lo encuentran tirado en alguna manta del Parque Centenario. Si lo ven, levántenlo sin dudarlo.

3 | ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

Tercer y último juego adaptado del cine. Basado en la delirante película de 1978, acaso sea el menos infrecuente de esta lista, pero no deja de ser solicitado una y otra vez. Definitivamente el más jugable de los tres nombrados hasta acá, y eso no es mucho decir.

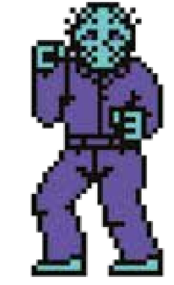
4 | MR. GIMMICK

En este mismo número pueden encontrar una extensa nota sobre este juego, en la cual revelamos un increíble secreto sobre este título y su versión de Family Game. Inconseguible en cualquiera de sus tres versiones, es solicitado hasta el hartazgo y vendido en un santiamén cuando muere un obispo y le da por aparecer.

5 | SUPER MARUO

El porno vende y mucho, y *Super Maruo* fue uno de los pocos títulos para adultos que llegaron a estas tierras allá por los 90. Se alquilaba con discreción y se guardaba junto a esos VHS prohibidos detrás de una cortina roñosa. Hoy, pese a que vendedores en MercadoLibre piden fortunas, es un juego que no dura nada a la venta: todos lo buscan y nunca, pero nunca, hay coleccionista que no lo quiera.





* **CARLOS MAIDANA**
*Ex docente, ex estudiante de Historia, ex informático, mi vieja me compró un Songa en Frávega en los 90. Strategos Autokrator en Gran Zanzibar (la mejor tienda de videojuegos y coleccionismo del mundo), en donde siempre están en stock todos los números de **Replay** (más o menos).*

PERSEGUIR EL ATARDECER

***Horizon Chase Turbo* es un juego bien pista para cabezas de tuerca y amantes del retro gaming por igual. A Marquitos Di Palma le gusta esto.**

POR EZEQUIEL VILA

Últimamente los últimos éxitos en cuatro ruedas vienen acompañados de otras mecánicas: el action-shooter en la saga *Grand Theft Auto*, el fútbol en *Rocket League* o la batalla en clásicos vigentes como *Mario Kart*. ¿Dónde quedaron el circuito cerrado, la suave frenada en la curva, el velocímetro arriba del mapa, la cosa sana? Quedaron en *Horizon Chase*, juego desarrollado por Aquiris, estudio del hermano país de Brasil.

Lo que arrancó en 2015 para mobile con *Horizon Chase World Tour*, eventualmente llegó al circuito de las PC y las consolas con *Horizon Chase Turbo*, juego que rinde pleitesía a los grandes del género de carreras como *Out Run* y *Top Gear*. El punto de fuga hacia el horizonte, la maniobrabilidad, la velocidad y su sencillez lo emparentan directamente con una generación de juegos que otorgaban una experiencia divertida a costa de un solo objetivo: llegar primero a la meta. *Horizon Chase* se propone reconstruir esa experiencia y lo logra. Después de dar vueltas por sus primeras pistas, se hace difícil largar el volante.

LA ESTÉTICA SYNTHWAVE DE ESCENARIOS Y MÚSICA TERMINA DE ACTUALIZAR LA RECEPCIÓN DEL GÉNERO HOY EN LA CULTURA POP. ALCANZA CON BUSCAR EN YOUTUBE, DONDE "OUT RUN" YA ES UN SUBGÉNERO DE LA ELECTRÓNICA.

Otra muestra de amor por parte de los desarrolladores de Aquiris hacia los juegos retro está en su lanzamiento más reciente: el DLC *Summer Vibes*, que, además de sumar nuevos circuitos alrededor del mundo, nos da la posibilidad de volver a manejar la Ferrari descapotable más icónica del mundo de los videojuegos. Eso sí, ahora le toca manejar a la rubia.

El juego se encuentra disponible en Steam, PS4 y Nintendo Switch. Si no te alcanza para una escapada a la costa, es una buena opción veraniega, y de paso no te tenés que fumar el tránsito de la ruta 2.

EL PROTO-GRIAL

Una buena después de la peli: se encontró el prototipo de *Sonic 3*.

Fueron tres años de altibajos para Sonic. Primero, con la llegada de *Sonic Mania*, que fue muy bien recibido por los fans y la crítica. Y luego, con el estreno de la película, que hizo vomitar el pochoclo a miles de espectadores. Para volver a inclinar la balanza hacia el lado positivo, acaba de descubrirse el prototipo de *Sonic 3*.

Originalmente, lo que terminó siendo *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles*, con el famoso modo lock-on, iba a ser un único juego. Pero lo que se pretendía era tan ambicioso, y la fecha de lanzamiento era tan cercana, que finalmente Sega decidió hacer dos títulos por separado. Consciente de la expectativa que había generado, la compañía fue muy reticente en cuanto a la información suministrada a la prensa sobre *Sonic 3*. Las versiones preliminares del juego liberadas en aquel entonces se contaron con los dedos de una mano, pero, luego de años y años de búsqueda, finalmente se encontró una. Esta tiene bosses, badniks y objetos que no se vieron en la versión final. Las zonas bonus están incompletas y Angel Island luce muy diferente a su diseño final. Por su parte, Sonic tiene una habilidad similar al drop dash. Y la música de los niveles avanzados es totalmente distinta de la que terminamos escuchando.

PARA VOS, FIERA.
Volvió, y en forma de prototipo.

EN YOUTUBE YA SE PUEDE VER ESTE PROTOTIPO COMPLETO.

En YouTube ya se puede ver este prototipo completo, conocer a fondo todos sus curiosos detalles y recordar así esa época en la que, para el erizo color azul, todo era color de rosa.

POR CHRISTIAN GULISANO

LINK A YT: SONIC THE HEDGEHOG 3 (NOV 3, 1993 PROTOTYPE): WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WCL-GZUCUXA

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



FOTOS: (1)WWW.15KOP.RU, (2)DUTCHPINBALL.COM, (3)@DIDSOMEBODYSAYRETRO, (4)LOSSOLIBRO, (5)@RETROMATERO.

1_ DE NUESTRAS CARÁTULAS FAVORITAS, EL *MIRACLE ROPIT'S ADVENTURE IN 2100*, QUE, ADEMÁS, ERA UN GRAN JUEGO. 2_ VICIANDO CON GUARDAPOLVO BLANCO Y TODO EN UN LOCAL EN FACTORY GAMES (POSADAS, MISIONES) DURANTE LOS 90. 3_ TAMBIÉN EN VILLAZÓN, BOLIVIA, PEGADITO A LA FRONTERA, SE JUEGA FUERTE. LA PATRIA GRANDE. 4_ UNA JOYA QUE NOS ENVIÓ NUESTRO SUSCRIPTOR PABLO MARCOS, SU CARNET DEL CLUB DE USUARIOS DE SPECTRUM. UN PEBETE CON CREDENCIAL. 5_ OTRA VEZ REAL TIME, PERO AHORA EN FORMATO VOLANTE —¿HECHO CON EL PRINT MASTER?—. NÓTESE, ADEMÁS DE LOS PRECIOS DOLARIZADOS, QUE ATENDÍAN POR TELÉFONO, FAX Y BBS. LA MODERNIDAD.

KUNG FU MARI

Referente indiscutido de la escena pirata de los 8 bits, este personaje genera gran empatía en el jugador argento.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO



Si Mario representa el ideal de lo políticamente correcto, Kung Fu Mari representa exactamente todo lo contrario. Vive en un mundo que copia mucho de otros y en el cual a todo parece faltarle un golpe de horno. Lucha contra enemigos que parecen sacados de otros juegos y, encima, él mismo luce como el personaje más icónico de todos, aunque con un gesto enojoso de atendedor de boludos y una musculosa manchada con tuco.

De esta forma, y bajo la atenta mirada de su anciano senséi, se lanza a una aventura por peligrosos parajes y frente a guerreros, monstruos y toda clase de alimañas para llegar al templo y rescatar a su chica. Y acá tiene que pelear a lo guapo, con piñas y patadas, dejando el power up solo para cuando realmente pinta bondi. Nuestro héroe duerme sin frazada, lleva años haciendo fierros y no necesita de ninguna planta mágica para inflarse y aumentar su poder. En medio de su camino, viajes sospechosamente psicodélicos lo llevan a zonas especiales, para repartir bifes y así llegar en óptimas condiciones a los enfrentamientos con los jefes, algunos de ellos muy bizarros. Hasta que, luego de un duelo final con un ninja devenido en araña, por fin recupera la libertad de su amada. Y "ojaldre", que no es ninguna princesita rubia. Es una morocha bien de barrio.

> NUESTRO HÉROE NO NECESITA DE NINGUNA PLANTA MÁGICA PARA INFLARSE Y AUMENTAR SU PODER.

¿Por qué muchos argentinos nos sentimos identificados con este controvertido héroe? Las razones son muchas, pero se pueden destacar tres. Primero, porque es exclusivo del Family Game, la consola ilegal de aquellos a los que no nos daba el cuero para la oficial. Segundo, porque en su entorno también vemos reflejado el nuestro, en donde lo pirata es cosa de todos los días. Y tercero, porque le gustan las pibas de barrio.



FICHA TÉCNICA

EDAD: 30 Y LARGOS.
OCUPACIÓN: PUESTERO EN PARQUE RIVADAVIA.
HOBBY: QUEMAR ISOS.
HINCHA DE: EL PIRATA CORDOBÉS.
COMPRA EN: LA SALADA.
FRASE: "¡JUEGOS, PROGRAMAS, PELÍCULAS!".



FOTO: EZEQUIEL VILA

DOÑAS PAC-MAN

El hack de Miky Ojeda descansa en la costa.

Hace un año visitábamos la casa del ingeniero Miguel Ojeda ("Miky") para contar un pedazo más de la historia del videojuego nacional. En dicha entrevista (que se puede consultar en nuestra edición número 14), Miky nos contó acerca de las numerosas intervenciones que había hecho sobre la placa de *Pac-Man* para aumentar su atractivo comercial, en un momento en que los arcades de la era pre-Jamma se empezaban a quedar rezagados. Así fue que desarrolló, entre otros, Mrs. *Pac-Man Twin: Susilu*. Se trata de una versión cooperativa, en la que dos jugadores circulan el laberinto juntando sus propias pastillas, que se encuentran repartidas en dos hileras paralelas. La parte cooperativa entra en juego cuando cualquiera de los jugadores come una pastilla grande y los fantasmas entran en modo "comestible" para ambos. Este hack nacional desarrollado y ¡registrado! en 1992, lejos de estar perdido o dumpeado en una rom, puede jugarse y experimentarse hoy igual que cuando vio la luz. ¿Dónde? En Villa Gesell, en el local de Centerplay sito en la Av. 3 entre Paseo 105 y 104. Esta pieza de historia videojueguil nacional reposa orgullosa en un gabinete OK Baby (los petisos que tienen banquito) entre un *Puzzle Bobble* y un *Metal Slug*. Si este verano visitan la costa atlántica bonaerense, no dejen de visitar a Susi y a Lu, las doñas Pac-Man made in Lomas. Y traigan alfajores.

> ¿DÓNDE? EN UN CENTERPLAY DE VILLA GESELL.

▶ POR EZEQUIEL VILA

TODA ESTRELLA TIENE CONTRA

Vuelve *Contra* y, adaptado a las nuevas generaciones, Nobuya Nakazato, histórico desarrollador de Konami, da un paso adelante: de las plataformas 2D al infinito de la vida online.

▶ POR HERNÁN PANESSI

Correr, saltar y disparar de a tres esferas o con una pistola que saca ráfagas zigzagueantes, flashear con la música, pensar un poco en *Rambo*, saberse en una fábula sci-fi llena de enemigos belicosos... “Cuando vi el *Contra* por primera vez en la sala de arcades, no podía creer cómo se veían los personajes en la pantalla”: esa sensación, ese nervio, nos recorrió a todos por igual. Así las cosas, Nobuya Nakazato, autor de esas palabras y hombre fuerte de Konami, viene trabajando oficialmente en la casa japonesa desde 1998 e inicialmente, antes de esta experiencia oficial, había comenzado ayudando en la recordada adaptación de *Contra* para Nintendo, uno de los videojuegos más alucinantes de la historia. “Era más grande que la vida”.

A lo largo de estos años, Nakazato participó en el desarrollo de títulos como *Castlevania: Symphony of the Night* y *Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters*. Y, ya fuera como guionista, productor o director, *Contra* significó la franquicia con la que más se destacaría: desde 1992 viene participando de casi todas las versiones del juego, incluyendo *Contra III: The Alien Wars*, *Contra: Hard Corps*, *Contra: Shattered Soldier*, *Contra Advance: The Alien Wars EX*, *Neo Contra* y, ahora, *Contra: Rogue Corps*, su chiche nuevo, su flamante obra maestra.



NAKAZATO. Luciendo un camperón de cuero sindical.

FOTO: GENTILEZA NOBUYA NAKAZATO

“Aunque *Contra: Rogue Corps* es un juego moderno, sigue siendo un título de *Contra*”, sacude Nakazato desde Japón, en exclusiva para ***Replay***. Y sigue, a propósito del espíritu de retrogaming que envuelve esta nueva entrega de la franquicia que este año cumple 32 primaveras: “Gracias al reciente auge de los juegos retro, pensamos que esta era la oportunidad perfecta para traer de vuelta el *Contra* con una nueva y actualizada entrega para el jugador de hoy”.

¿Cómo es recrear un clásico como Contra y traerlo a la nueva generación?

Queríamos actualizar *Contra: Rogue Corps* para el jugador de hoy y llevarlo en una dirección completamente nueva desde sus orígenes de desplazamiento lateral en 2D. Creo que los jugadores aún podrán sentir el espíritu esencial de *Contra* y notar que la acción exagerada sigue ahí, lo que lo convierte en un juego emocionante y estimulante sin reglas o temas súper complicados. Es un juego que todas las generaciones van a poder disfrutar.



¿Cuáles son los desafíos de adaptar una jugabilidad clásica ante esta nueva generación de jugadores criados al calor de juegos como* Fortnite *y* Battle Royale*?

El modo multijugador es un atractivo importante para esta generación, a la que le gusta enfrentarse directamente con otros jugadores en línea y participar en una experiencia social. El estilo de juego de *Contra: Rogue Corps* realmente fomenta este factor social y combina los temas clásicos y el espíritu de *Contra* con estas capacidades en línea que los jugadores adorarán.

¿Qué características de los juegos clásicos va a tener el Rogue Corps?

Contará con elementos de dificultad distintiva, sorpresa, mecánica y una jugabilidad exagerada. Los jugadores encontrarán armas icónicas como la pistola extendida, el regreso de un personaje icónico jugable y el retorno de algunos jefes que han aparecido a lo largo de la franquicia. Asimismo, la apariencia de los nuevos personajes e incluso los ángulos de la cámara han cambiado bastante.

“HOY EN DÍA, EL JUEGO MULTIJUGADOR ES REALMENTE IMPORTANTE PARA EL PÚBLICO”.

¿Siente alguna presión o responsabilidad especial al tratarse* Contra *de uno de sus grandes clásicos?

Nuestro objetivo siempre es ofrecer la mejor experiencia de juego, la más atractiva y entretenida. Para esta entrega quisimos retener algunos de los elementos centrales y únicos que hicieron que los juegos anteriores se destacaran para que fuera familiar para los fanáticos de toda la vida. También aprovechamos las consolas de la generación actual para presentar enemigos y armas aún más grandes y más locos, nuevos personajes y un nuevo ángulo de cámara.

¿Cuánto siente que cambió el mundo de los videojuegos desde* Contra III: The Alien Wars*?

Durante los años 90, los juegos atravesaban un momento de transformación, con el aumento de los gráficos en 3D, el desarrollo de los juegos de disparos en primera persona y los dispositivos portátiles y las consolas domésticas siendo cada vez más comunes que los juegos arcade. Además, los juegos en línea no fueron un factor en los primeros días de *Contra*, por lo que ha sido necesario mantenerse actualizados con estas preferencias de los jugadores. Hoy en día, el juego multijugador es realmente importante para el público.



ESTAR EN KONAMI TIENE SUS PROS Y SUS CONTRAS

DURANTE MUCHOS AÑOS A *CONTRA* LE JUGÓ EN ÍDEM LA EXISTENCIA DE OTRA SERIE DE ACCIÓN MILITAR DE KONAMI QUE RECIBIÓ MÁS ATENCIÓN: *METAL GEAR*. QUIZÁS POST-KOJIMA, *CONTRA* VUELVA A SER ESTANDARTE DE LA COMPAÑÍA.

DE "DON MR. GIMMICK" AL "PIPE CINCO"

A veces, cuando un cartucho "anda mal", solamente hay que ponerle un poco de cabeza y soldadora a la cuestión.

▶ POR LUCA L. AMENDOLARA



A manos de Sunsoft, año 1992, nace la historia de este ser tan simpático para la consola Famicom. Posteriormente, en 1993, es lanzado solamente en ¿Escandinavia? para la NES. OK, pero lo que verdaderamente queremos saber es: ¿quién (o qué) es *Mr. Gimmick*?

El juego muestra la historia de una niña a la que le regalan un peluche. Este peluche, querido como ningún otro por la niña, se gana la envidia de los demás juguetes de la casa, quienes deciden secuestrarla. ¿Quién es este peluche? Nuestro Mr. Gimmick. ¿Cuál es nuestra misión? Rescatar a la niñita. Gimmick domina una estrella que utiliza como arma y herramienta para superar obstáculos durante el juego. Las físicas de rebote y comportamiento de este elemento dan mucho de qué hablar para ser un juego de Famicom/NES. Las mecánicas de los enemigos predicen los movimientos de nuestro personaje en algunas fases, lo que hace que el juego sea en verdad difícil y le valió una mala crítica en su momento.



.LO DE SIEMPRE. Estamos acostumbrados a descifrar tantas cosas gracias al Family Game y sus truchadas.

De colección

Hoy *Mr. Gimmick* es uno de los juegos más raros, caros y buscados (sí, uno de esos) por coleccionistas. También en nuestro formato, la Family Game. Pero en esta "gauchesca" plataforma todo empieza a desbarrancar.

Para empezar, el cambio de nombre. Todavía nos estamos preguntando qué elucubraron los chinos para cambiárselo a *Pipe V*. "Era una joda y quedó", podrán decirnos. Se suele discutir si la "V" es en realidad una letra o el número 5 romano. Aun así, se encuentran cartuchos con el label de nombre *Gimmick*. Otro inconveniente es que varios cartuchos tienen problemas de sonido ya que no cuentan con el chip original y suelen directamente no reproducir ciertos soundtracks en algunos niveles.

Pero el problema más importante es el llamado *black hole*: un "hoyo negro" al final del juego que impide terminarlo. Se trata de un glitch programado para detectar versiones piratas... Muy mala onda. Es posible conseguir el cartucho con la versión sin el *black hole*, pero es todavía más difícil y raro de ver (y, por supuesto, mucho más caro).

Aun así, esta no es la peor versión del cartucho. Existen copias en las que, al llegar al segundo nivel, el juego se rompe y nos quedamos moviéndonos sobre píxeles sin sentido. Hagamos un breve ejercicio e imaginemos ahora la cantidad de copias descartadas por videoclubes a razón de devoluciones porque "el cartucho anda mal" y entenderemos por qué es tan difícil de conseguir hoy en día.

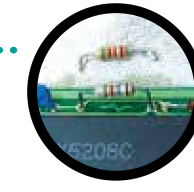
Tapando el agujero negro

Esto fue siempre así hasta que, a mediados del año pasado, Ramiro Martín Roldán, de Córdoba, descubrió que los chinos en los 90 sistemáticamente la habían pifiado con el ensamblado del cartucho. Parece que cambiando la resistencia que trae por defecto la plaqueta (2200 Ω) por una de menos ohms (1800 Ω, para quienes quieran experimentar) se consigue reparar este glitch y devolver el juego a su versión black hole en el 90% de las consolas. Pudimos comprobar esto nosotros mismos desoldando y resoldando las resistencias y probamos el juego con éxito en uno de estos Family Game tipo "Polystation". Lamentablemente, al probarlo en una consola de los 90 volvía el mismo glitch del segundo nivel. Pero con una resistencia de menos ohm (1500 Ω, siendo exactos), el Family albirrojo sí logró superar el tedioso glitch. Esto dio a entender que la funcionalidad del juego resulta muy inestable y hay que testear el tipo de resistencia según qué consola usemos. "Un mañoso", como dirían...

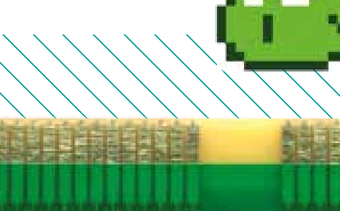
Por su ingenio, este hallazgo representa un antes y un después para la comunidad de Family Game y la mejor de las noticias para quienes estén particularmente en busca de este juego. Ya solo nos quedará pensar: ¿quién será el próximo héroe que resuelva el glitch de *Frankenstein* o *Solbrain*, entre otros?

FOTO: LUCA L. AMENDOLARA; GENTILEZA RAMIRO MARTÍN ROLDÁN

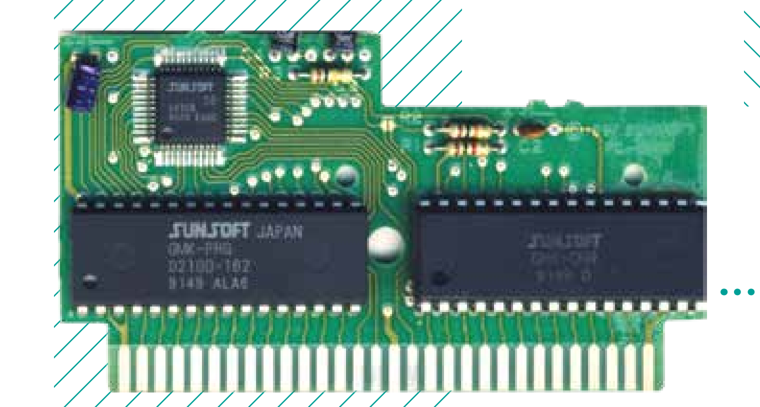




RESISTE
La placa en la que probamos cambiarle la resistencia para goce de la multitud.



LA DEL NORTE
Versión NES, bien armadita.



MADE IN JAPAN
La placa de la Famicom, con el chip de sonido. Full full.



RAMIRO MARTÍN ROLDÁN, DE CÓRDOBA, DESCUBRIÓ QUE LOS CHINOS EN LOS 90 LA HABÍAN PIFIADO CON EL ENSAMBLADO DEL CARTUCHO.

DELUXE

LA VERSIÓN JAPONESA DEL JUEGO CONTIENE UN CHIP ESPECIAL DE SONIDO (AY-3-8910), PRESENTE EN MUY POCOS JUEGOS, LO QUE HACE A SUS MELODÍAS COMPARABLES CON LAS DE UN JUEGO DE 16 BITS.





||PAUSE ASTÉRIX

ARCADE · KONAMI 1992

HUBO UNOS AÑOS EN LOS QUE KONAMI NOS LLENÓ DE HERMOSOS SPRITES EN FORMATO BEAT 'EM UP. HABÍAN ARRANCADO EN EL 89 CON EL PRIMERO DE LAS TORTUGAS NINJA. GOL. EN EL 91 SACARON EL SEGUNDO —*TURTLES IN TIME*— JUNTO CON EL DE LOS SIMPSON Y *SUNSET RIDERS*. TREMENDO AÑO. YA EN EL 92 NOS TRAJERON EL DE LOS X-MEN Y FINALIZARON ESTA TREMENDA LISTA CON *ASTÉRIX*. JUGABILIDAD ORGÁSMICA, GRÁFICOS PRECIOSOS Y ESOS COMBOS DE GOLPES DIVERTIDOS QUE ERAN LOS QUE HACÍAN VALER LA FICHA.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

SUBE A MI VOITURE

POR EZEQUIEL VILA

UNO DE LOS GÉNEROS PREFERIDOS DEL MUNDO ARCADE, QUE NOS DIO LA EXPERIENCIA DE SUBIR A LA BUTACA, VIAJAR POR HERMOSOS PAISAJES PIXELADOS Y ABANDONARLO TODO. SUBITE, Y OJO CON LA PUERTA, QUE NO ES GIRATORIA.



Así como los jueguitos de fútbol nos permiten experimentar la manija de jugar una Copa del Mundo a los que nacimos con dos pies izquierdos, los juegos de carreras existen por una sola razón: poder vivir la adrenalina de la velocidad en carne propia sin que nos pase nada cuando nos comemos la curva. Porque los juegos de carreras son, ante todo, simuladores, y tener en claro eso nos ayudará a entender su evolución a lo largo de los años y cómo su desarrollo fue empujando los límites de la industria naciente. Si bien hubo algunos juegos hogareños tan tempranos como para la Magnavox Odyssey y luego les seguirían varios en cuanta consola saliera a la venta, el Grand Prix de los juegos de carreras se jugaría casi en su totalidad en el mundo de los arcades. No solo por su predominio tecnológico en las décadas del 70 y el 80, sino también por su capacidad de incorporar controles específicos como volantes, pedaleras y mucho más. Así que metan una ficha y acomoden la butaca y los espejos.

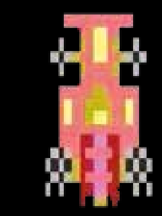
Gentlemen, start your engines

El origen de los juegos de carreras se remonta al mismo inicio de los videojuegos. Cuando Nolan Bushnell y Ted Dabney formaron Atari Inc. tenían en carpeta algunas ideas que no habían podido desarrollar para Nutting Asociates, empresa a la que habían vendido su primer videojuego, *Computer Space*. Entre ellas figuraba la idea de un juego en el que dos naves espaciales debían atravesar la pantalla esquivando asteroides. El jugador que, palanca mediante, lograse completar el recorrido más veces en un minuto ganaba. Después del shock de ventas de *Pong*, Atari vendió ese juego a Bally Midway, que lo lanzó en 1973 bajo el nombre de *Asteroid* (no confundir con "el" *Asteroids*) y el mismo año lanzó su propia versión bajo el originalísimo nombre de *Space Race*. El juego no le hizo sombra al megaéxito del *Pong* ni tampoco significó un cambio sustancial dentro de lo que Atari producía en materia tecnológica pero alcanzó para demostrar que otro tipo de experiencias en arcade eran vendibles.

Quizás el mayor legado de *Space Race* haya sido haber calentado los motores para que comenzara el desarrollo de *Gran Trak 10* (1974), el primer juego de carreras de autos.

_SPEED RACE

En este arcade de vista aérea manejamos un pequeño automóvil que se traslada por un circuito vallado por puntitos o pilares blancos que reducen la velocidad del vehículo cuando se los toca. Se trata del primer juego que incluye una pista y que propone una física de movimiento con aceleración y direccional como inputs separados y, a través de ello, un primer desafío complejo de maniobrabilidad: cómo carajo no ponértela en una curva. Pero mucho más importante que esto es la fuerte apuesta que significó a nivel hardware. En primer lugar, se trata del primer juego de carreras en incluir un volante, palanca de cambios y pedales. El gabinete, curiosamente, no incluía una butaca, por lo que los pedales estaban al pie de la máquina y solo podían ser accionados de a uno por vez (a menos que tuvieras un equilibrio bárbaro). Para hacerlo todo más complicado, el volante no tenía una posición central a la que volviera el eje de las ruedas sino que cada movimiento del manubrio funcionaba como una orden de dirección, por lo que si se giraba el volante a la izquierda, no podía volver a su posición inicial sin hacer doblar el auto a la derecha. Aun así, la máquina era un claro avance, no solo en tanto usabilidad, sino también por ser el primer arcade en funcionar con un circuito integrado y una tarjeta gráfica de memoria de solo lectura (las famosas ROM). El juego fue desarrollado en Cyan Engineering, una subsidiaria de Atari, por los ingenieros Larry Emmons y Steven Mayer. Emmons y Mayer utilizaron un volante y una pedalera de un auto de verdad para el prototipo y no tuvieron en cuenta los costos de producción, por lo que a último momento tuvo que sumarse al proyecto Allan Alcorn (programador del *Pong*) para adaptar la máquina a la fabricación en serie. De todas maneras, *Gran Trak 10* fue un proyecto carísimo y, a pesar de sus buenas ventas, casi lleva a Atari a la bancarrota. Pero más allá de las marchas y contramarchas, las ruedas ya estaban en movimiento.



Checkpoint!

Los desarrollos de Atari llamaron la atención de sus competidores, que no tardaron en buscarle la vuelta al asunto de los juegos de carreras. A fines de 1974 Taito lanzó *Speed Race*, un juego de vista aérea que exploraba por primera vez las posibilidades de la pista por fuera de la pantalla y las sensaciones psicodélicas del... color. En una ruta vertical por la que entraban y salían competidores, el juego desarrollado por la firma nipona retomaba el espíritu de algunos coin-ops que jugaban con el mismo juego de punto de vista para simular el movimiento. Esta idea del vertical *scrolling*, copiada por varios juegos de la era de los 8 bits, fue llevada adelante por Tomohiro Nishikado, nada menos que el responsable de crear unos años después *Space Invaders*. El juego fue un éxito y fue importado a los Estados Unidos bajo el nombre de *Wheels*. El gabinete copiaba todos los accesorios incorporados por *Gran Trak 10* y que rápidamente se volverían estándares del género: volante, pedalera y palanca de cambios automática.

El año 1976 marcaría la llegada a las pistas de Sega, que introdujo a su vez el primer arcade de carreras sobre dos ruedas: *Moto-cross*. El juego introduce por primera vez una vista en pseudofuga, que se aleja del top down de sus predecesores, pero la pista y el conductor en blanco y negro parecen un retroceso en el apartado gráfico frente a los colores del *Speed Race*. Sin embargo, el verdadero aporte de este juego vino por el lado del hardware, ya que, por primera vez, se introduce el concepto de feedback háptico en un videojuego: cuando chocamos la moto, el manubrio de la máquina vibra, dándonos una pequeña muestra de los peligros físicos de pistear como un campeón. Curiosamente, cuando el juego fue importado a Estados Unidos, Sega decidió brandearlo mediante el uso de una de las figuras más famosas de la televisión norteamericana: ¡Fonz! El personaje de la tira *Happy Days*, que a fuerza de jopo, moto y campera de cuero se convirtió en un hito del marketing televisivo, le puso la jeta a este juego que fue comercializado con su nombre y bajo la promesa de meterte en la piel de tu alocado ídolo.

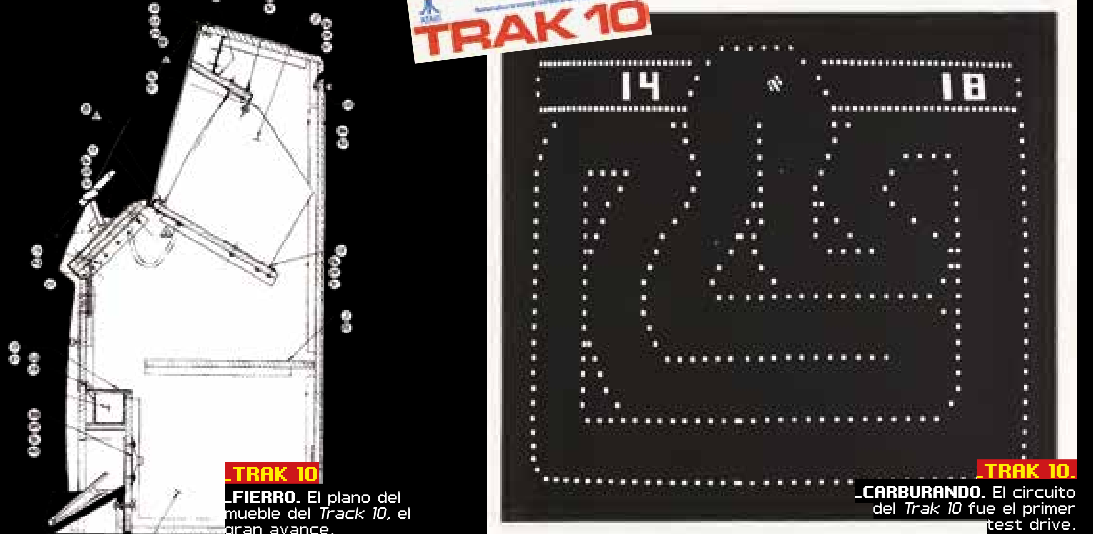
Pero claro que Atari no se quedaría quieto viendo cómo sus competidores le sacaban la pole. Así es que a fines de 1976 larga *Night Driver*, no solamente el primer videojuego de carreras en primera persona, sino también el primero en primera persona en mostrar gráficos en tiempo real. En medio de una noche solo comparable con alguna ruta provincial argentina, la pantalla únicamente mostraba una serie de palitos a izquierda y derecha demarcando el perímetro de una pista. Pero el manejo de la física resultaba tan de avanzada que, a pesar de sus gráficos casi inexistentes, la sensación de velocidad superaba por mucho a sus competidores. Equipado con volante, palanca y pedales como de costumbre, el juego contaba con una calcomanía de un auto en la parte inferior de la pantalla como referencia del lugar en el que se supone que se encuentra la máquina. Todavía no estaba incorporado el concepto de *first-person*. Además, una de sus versiones posteriores introdujo por primera vez el gabinete con butaca como parte de la máquina de juego. La experiencia ya estaba casi completa.

Innumerables clones y pequeñas réplicas inundarían el resto de la década del 70, entre las que podemos destacar a *Speed Freak* (Atari, 1979), otro juego en primera persona, pero que esta vez incluye gráficos vectoriales, antepasado directo del inolvidable *Star Wars* desarrollado por la compañía de Bushnell en 1983.

La pole del arcade

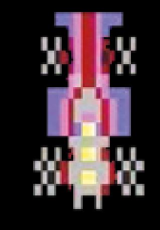
Pero este panorama era solamente la clasificación para la carrera posta que se venía en la década del 80. El predominio de las grandes cabinas recién estaba empezando. Tras cerrar la década en el primer lugar, Atari comenzó a ceder terreno. Sega puso en el mercado en 1981 a *Turbo*, un juego con autos símil Fórmula 1 en circuitos callejeros que tomaba todas las lecciones de los años anteriores y las llevaba a otro nivel técnico. La **mejora gráfica nunca antes** ▶▶

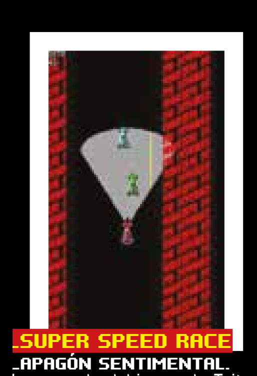
SPACE RACE NO FUE UN ÉXITO, PERO ALCANZÓ PARA DEMOSTRAR QUE OTRO TIPO DE EXPERIENCIAS EN ARCADE ERAN VENDIBLES.



_TRAK 10
_FIERRO. El plano del mueble del *Track 10*, el gran avance.

_TRAK 10.
_CARBURANDO. El circuito del *Trak 10* fue el primer test drive.





_SUPER SPEED RACE
_APAGÓN SENTIMENTAL. La secuela del juego de Taito incorporó nuevas mecánicas al manejo.

PREPARE TO RACE

SPEED 251km LAP 15"49

PARA TODA LA FAMILIA

EN 1976 APARECIÓ *DEATH RACE* (EXIDY), UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS EN GENERAR PROTESTAS CONTRA LA VIOLENCIA. EN ESTE ARCADE DE ESTÉTICA METALERA TENEMOS QUE ATROPELLAR PEATONES Y ESQUIVAR LAS LÁPIDAS QUE VAN DEJANDO (*CARMAGEDDON*, ¿QUIÉN TE CONOCE?).

▶▶ experimentada en una vista de punto de fuga, con sprites escalables según la distancia, era acompañada por una sensación de velocidad y maniobrabilidad solo comparable a la de *Night Driver*. Sin embargo, *Turbo* duró muy poco en la cima del podio, porque apenas unos meses después, Namco, una escudería nueva, traería el primer gran hit indiscutido de los juegos de carreras, un título que hasta el día de hoy pervive en nuestra memoria colectiva gamer: el *Pole Position* (1982). Este tapado metió de 0 a 100 en 7 segundos y dejó a todos boquiabiertos. La apuesta de Namco fue por el realismo, desde el modelado de un auto de Fórmula 1 hasta la posibilidad de correr en una réplica del circuito de Fuji, la primera vez que se tomaba como modelo una pista del mundo real. Además, el juego exigía que antes de largarse a la carrera el jugador pasase por una fase de calificación en la que debía obtener un tiempo mínimo que determinaría su posición en la largada. La sensación de velocidad y, sobre todo, la meticulosa maniobrabilidad que los controles otorgaban sobre el vehículo en la pista eran algo nunca visto. Por primera vez un arcade de carreras lograba hacer sentir el peso del auto en las curvas y la sensibilidad del volante a la velocidad. Si bien los fondos y los detalles no eran tan impactantes, la centralidad del automóvil y el dinamismo de la jugabilidad lo convirtieron en un favorito entre los nipones en las salas de juego. Para colmo, Atari se retiró de la competencia y, en lugar de salir con un nuevo desarrollo en el mercado, decidió licenciar el juego de Namco para Estados Unidos y le otorgó toda su estructura de distribución. Así fue como, luego de dominar el mercado japonés, *Pole Position* se convirtió en 1983 en el juego más recaudador en los Estados Unidos. Sega quedó más subcampeón que Reutemann y no lo podía permitir. Tenía que encontrar un piloto que lo llevara de nuevo a la cima del podio, que cortara la sequía de títulos y llenara las copas con champagne. Y ese piloto ya estaba dentro de su escudería.

Piloto de pruebas

Yu Suzuki era un caso particular entre sus colegas desarrolladores. Si bien había tenido como muchos otros una formación en Electrónica en la Universidad de Ciencias de Okayama, se destacaba de otros programadores porque se negaba a tomar un trabajo que tuviera menos de dos días libres a la semana (algo que puede sonar raro en materia de derechos laborales en estas pampas, pero que es sumamente común en Japón). No solo eso; a pesar de haber entrado a trabajar en Sega con esas condiciones poco frecuentes, a tan solo un año y con un solo juego en su CV, le dieron la dirección de un equipo para desarrollar un juego, algo que normalmente se conseguía después de 7 años de probada experiencia y calidad en la compañía. ¿Ako Mohdo? No, es que su primer proyecto, *Champion Boxing*, había resultado un éxito en el mercado consolero y también lo había sido su baratísimo porteo para arcade, en el que él mismo había trabajado casi sin ayuda. Reconocido como un genio en el apartado técnico y teniendo resultados sobresalientes en el manejo de proyecto, los popes de Sega le confiaron la realización de un juego de carreras. Así nació *Hang-on*, un arcade de motos que introducía por primera vez en el mundo de los videojuegos el concepto de *taikan*, es decir, la realización de un arcade que simulara parte de la experiencia apelando al movimiento del gabinete. En este caso, la máquina de *Hang-on* constaba de la carrocería plástica de una moto de carreras que el jugador debía inclinar a derecha e izquierda con su propio cuerpo para doblar en las curvas. Este concepto era extremadamente novedoso y los competidores no tardaron en copiarlo; sin embargo, la fluidez del software y lo bien apuntalada que estaba la reacción de la máquina a lo que se veía en la pantalla lo volvió un juego insuperable. En parte, este éxito se debía al desarrollo de la tecnología "super scaller", que permitía que los sprites modificaran su tamaño en un entorno símil 3D a una velocidad nunca antes posible. La sensación de velocidad y la precisa sensación de distancia de los objetos, junto con la novedad del *taikan*, lo volvieron un juego exitosísimo en los salones de juego.

EL AÑO 1976 MARCARÍA LA LLEGADA A LAS PISTAS DE SEGA, QUE INTRODUJO A SU VEZ EL PRIMER ARCADE DE CARRERAS SOBRE DOS RUEDAS: *MOTO-CROSS*.

Luego del éxito de *Hang-on*, Suzuki se dio el gusto de tomar un juego que nadie quería hacer. Se trataba de un *rail shooter* en tercera persona en el que manejábamos una nave que se movía a gran velocidad por un entorno en 3D destruyendo enemigos. Era un proyecto que ya había pasado por muchas manos en Sega y que había consenso en que iba a ser cancelado, ya que los controles eran muy complicados y la velocidad y su consiguiente dificultad lo volvían prácticamente injugable. Pero Suzuki no se achicó y realizó algunos cambios. Quitó la nave y puso a un hombre, cambió los enemigos de estilo *Space Invaders* por una serie de fantásticos monstruos y, sobre todo, más grandes y más fáciles de apuntar, y creó una serie de escenarios surrealistas que volvieron loca a una generación. Así nació *Space Harrier* (1985). Al año siguiente, una suerte de continuación de *Hang-on* llamada *Enduro Racer* llevó a arcade y consolas una nueva experiencia veloz de motos, esta vez en escenarios más estilo rally, llenos de toboganes y barro. Cuatro juegos, cuatro éxitos.

Ya con todo Sega a sus pies, llegó el momento de asumir el último reto: crear un juego que pudiera quitarle la corona y los laureles a *Pole Position*. Y Yu Suzuki no bajó un cambio.

Vámonos de viaje, déjame llevarte

Cuando le encargaron un juego de autos, la primera idea que tuvo Yu Suzuki fue alejarse del concepto de pista, Grand Prix y autos explotando que ostentaban *Pole Position* y sus clones para explorar un concepto nuevo. Suzuki era fanático del cine, con una especial afición por las películas norteamericanas, y se había hecho fanático de *The Cannonball Run*, una peli de 1981 con Burt Reynolds, Roger Moore, Farrah Fawcett y gran elenco (?) en la que un grupo de personajes alocados y variopintos se anotan en una carrera para atravesar los Estados Unidos desde Nueva York hasta California al mejor estilo *Los autos locos*, pero con policía caminera y algunos chistes dignos de *Bañeros 2*. La idea principal de Suzuki era alejarse del aspecto deportivo de las carreras y llevarlo a un terreno nuevo, donde se pudiera sostener el sentimiento de superioridad del conductor, más allá de la competencia. El principal ▶▶

NAMCO, UNA ESCUDERÍA NUEVA, TRAERÍA EN 1982 EL PRIMER GRAN HIT INDISCUTIDO DE LOS JUEGOS DE CARRERAS: *POLE POSITION*.



_NIGHT DRIVER
_ANDÁ CON CUIDADO. No sea cosa que se te cruce un caballo.

_TURBO
_LLEVAMOS BUENAS COSAS. Chicas y muchachos nos esperan allá, pero nadie nos quiere llevar.

_FONZ

_HANG ON
_¡AWANTIÁ!. "Hang-on" es una pifia. Suzuki en realidad quiso bautizarlo por "hang-off", el nombre de la maniobra de inclinar la moto.

TIME 75

PUSH BRAKE BUTTON!

FERRARI™

A PESAR DE QUE LA TESTAROSSA OCUPA UN LUGAR CENTRAL EN EL JUEGO, A NADIE SE LE OCURRIÓ PENSAR QUE PODÍA SER UN PROBLEMA DE DERECHOS. A FERRARI NO LE GUSTÓ NADA QUE EXPLOTARAN SU MARCA SIN PERMISO, AUNQUE DESPUÉS DE UN POCO DE LÍO LLEGÓ A UN ACUERDO PUERTAS ADENTRO CON SEGA.

atractivo del juego pasó a ser, entonces, el placer de manejar por encima de cualquier otra cosa.

A pesar de su deseo de recorrer los Estados Unidos en auto para "inspirarse", el presidente de Sega, Hayao Nakayama, lo disuadió por considerar que las rutas yankees eran demasiado peligrosas. Así que, como consuelo, a Yu (¡pobre!) lo mandaron a recorrer Europa con un BMW 520 para que se le ocurrieran algunas ideas. Así comenzó la producción de *Out Run*, un juego en el que viajar es un placer que suele suceder.

En su viaje, Suzuki recorrió Frankfurt, Mónaco, Roma, los Alpes suizos, Florencia y Milán, entre otros lugares. Algunos de esos paisajes urbanos, montañosos y boscosos son reconocibles en los diseños de los escenarios que quedaron en el juego. Además, durante su estadía en Mónaco, Suzuki conoció la Ferrari Testarossa Spider (similar a la que cierto ex presidente argentino utilizó para hacer Buenos Aires-Mar del Plata en dos horas y media). Esta pieza de ingeniería italiana de 1986 estaba en exposición por tratarse de la única descapotable oficialmente fabricada por Ferrari en honor a los 20 años de Gianni Agnelli al frente de la compañía. Impresionado por la belleza de su diseño, Suzuki quiso incorporarla al juego. A propósito de esto, la idea inicial de Suzuki era que los jugadores pudieran elegir el auto con el que iban a correr, en un estilo más afín a la película que lo inspiró; sin embargo, la idea tuvo que ser descartada durante la producción para abaratar costos y finalmente se decidió llevar al juego solamente la Ferrari descapotable. Eso sí, al llegar a Japón, Suzuki pidió a su equipo que encontrara y fotografiara una similar para realizar un diseño fiel.

Después de tanto gasto en investigación, el desarrollo del juego sufrió algunos contratiempos. Por caso, el equipo tuvo que reducirse a apenas cuatro programadores, cinco diseñadores visuales y un ingeniero de sonido, por lo que la mayoría de la programación del juego cayó en manos del propio Suzuki. En este juego, nuevamente hay un uso sobresaliente del "super scaler" que genera una ilusión de 3D incluso más pulida que la de *Hang-On*, gracias a la mejor performance de dos microprocesadores MC68000. Pero decididamente el diseño de los autos y los escenarios es muchísimo más detallista que el de sus antecesores, realizando un minucioso trabajo sobre las atmósferas, la iluminación y la paleta de colores para cada uno de los stages.

En cuanto al game design, Suzuki terminó abandonando por completo el concepto de competencia entre varios automóviles de *The Cannonball Run* y quitó las posiciones dejando como único enemigo de nuestro viaje al tiempo. En *Out Run* corremos solamente contra el reloj, que se nos va drenando hasta llegar a cero o alcanzar un nuevo checkpoint que nos recargue segundos. Pero en nuestro camino no tenemos que pasar a ningún auto en particular sino más bien al tráfico que puebla todas las rutas (por suerte no hay que parar a cargar nafta en Dolores). Para afianzar el sentimiento de manejo por placer y reforzar el espíritu de "viaje" más que de "carrera", se introdujo a no uno, sino dos personajes: un tipo canchero de anteojos de sol y una rubia en musculosa. Re de vacaciones, caer tampoco en *Miami Vice*.

Como frutilla del postre, *Out Run* introduce la posibilidad de elegir tu propio camino. Una vez que se termina un stage, la ruta se bifurca a izquierda o derecha y el jugador puede elegir qué dirección tomar. Cada nuevo stage presenta una nueva ambientación y un nuevo paisaje (montañas, desierto, bosques, ciudades de diferentes estilos) y desafíos diferentes de conducción (algunas rutas tienen mayor tránsito, otras tienen curvas más prominentes, algunas cuentan con bajadas y subidas que dificultan la visibilidad), lo que resulta en una experiencia de juego sustancialmente diferente dependiendo del camino que se tome. Por si esto fuera poco, según el destino al que se llegue después de las cuatro bifurcaciones a lo largo del juego, se vive uno de cinco finales posibles, que no se limitan a ser una mera felicitación (Congratulations!) como en los juegos de carrera anteriores, sino que muestran una pequeña secuencia narrativa: desde la entrega de una copa hasta la rotura total del auto, pasando por la invocación de un grupo de odaliscas.

Por supuesto que después de todas estas innovaciones en el software, el hardware no se iba a quedar rezagado. Se realizaron seis versiones de *Out Run* para arcade, dos "stand-up" sin butaca (llamadas "mini"), dos estáticas con butaca ("standard", como la versión duplicada por Ana María que circuló por nuestras pampas, ver ***Replay*** #14) y dos *taikans* que, además de tener la butaca, simulaban el chasis de la Ferrari y contaban con movimiento al accionar el volante (llamada versión "deluxe"). Todas las versiones, por supuesto, venían equipadas con volante, pedalera, palanca de cambios y velocímetros y tacómetros de decoración.

Esta conjunción de elementos finalmente le permitió a la escudería Sega destronar de la punta de los circuitos a Namco y le mereció a *Out Run* el codiciado puesto del arcade más vendido de los años 86 y 87. Además, en apenas 4 años y algunos meses, se volvería la máquina más vendida de Sega durante toda la década del 80.

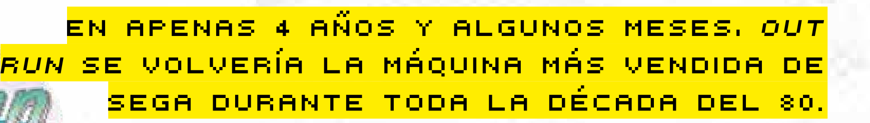
Copa de constructores

El éxito de *Out Run* no solamente forjó un clásico en nuestra cultura gamer y un suave recuerdo de verano en todas nuestras vidas, también empujó la barrera de lo que es y significa un juego de carreras, otorgando una experiencia única y bien diferenciada que marcó para siempre los videojuegos en general. Pero decir eso todavía es poco. El trabajo de Yu Suzuki en esta serie de juegos funcionó como puntapié para otros desafíos de arcade que incluyeron los primeros juegos 100% en 3D, como *Virtua Racing* y *Virtua Fighter*, por mencionar dos que fueron dirigidos por él mismo. Significó, además, la consolidación de Sega como el rey de los salones recreativos, tanto en Japón como en el extranjero. Y algo de toda esa experiencia llevaría a que, en 1994, Sega finalmente le permitiera a Suzuki viajar a Estados Unidos y que produjera junto con Toshihiro Nagoshi un pequeño juego de carreras llamado *Daytona USA*...



MÚSICA, MAESTRO

POR SI A *OUT RUN* LE FALTABA UN RUBRO EN EL QUE DESTACARSE, LA MÚSICA COMPUESTA POR HIROSHI KAWAGUCHI ES CONSIDERADA UNA DE LAS MÁS INFLUYENTES EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS. DESPUÉS DE METER LA FICHA, *OUT RUN*, EN UN GESTO BRILLANTE, NOS DEJA ELEGIR LA MÚSICA QUE VAMOS A ESCUCHAR DE ENTRE TRES MELODÍAS CHIPTUNE-RUTERAS: "PASSING BREEZE", "SPLASH WAVE" Y "MAGICAL SOUND SHOWER". AL TERMINAR EL VIAJE, EN LA PANTALLA DE PUNTAJES, NOS DESPIDE DEL JUEGO LA SUAVE Y MELANCÓLICA "LAST WAVE".



EN APENAS 4 AÑOS Y ALGUNOS MESES, *OUT RUN* SE VOLVERÍA LA MÁQUINA MÁS VENDIDA DE SEGA DURANTE TODA LA DÉCADA DEL 80.

TRANQUI 120. La emblemática Ferrari Testarossa versión Spider de Gianni Agnelli.







SIN GPS. Tenías que bajar en la anterior. Terminaste en el Sahara.



TÚ ERES EL HÉROE de esta aventura. ¡Elige entre 5 posibles finales!

COMO LA PAMPA. Pero sin silobolsas.



SOLO VOY. Los arcades de *Out Run*, una hermosura.

TE METO UN VIAJE

Para cierto tipo de conducción no se necesita registro ni cédula verde. Solo un par de neuronas quemadas.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

En retrospectiva, los juegos de *Road Rash* reflejan valores que Sega y su Genesis vendían como commodity a principios de los 90: adrenalina, rebeldía, transgresión. EA tomó como inspiración la pica que se producía entre los motociclistas durante las carreras, cuando el reglamento era más permisivo, y creó una saga que ya desde su desarrollo estuvo rodeada de polémica entre los programadores y los ejecutivos de la empresa, por su contenido violento. Sin embargo, cuando el primer título llegó a las tiendas, la prensa y los fans se encargaron de darle una estupenda bienvenida y de disfrutarlo simplemente como lo que es: el primer beat'em up sobre ruedas.

Metele que cobrás (Road Rash, 1991)

Road Rash llegó a la Genesis en septiembre de 1991, estableciendo mecánicas que serían marca registrada de toda la saga. Nuestro objetivo es hacer podio en 25 carreras a lo largo de 5 circuitos californianos. Pero acá no se trata solo de acelerar y frenar, sino también de golpear a nuestros rivales. Para eso podemos utilizar piñas, patadas y tubos que le birlamos al oponente con un movimiento bien coordinado. La victoria, entonces, se obtiene gestionando bien el balance entre correr y pegar. Vale aclarar que también podemos hacer las carreras junto con un amigo player 2.

En el camino hay obstáculos como autos, animales y manchas de aceite. Tenemos una barra de stamina que disminuye al recibir golpes y al chocar, y la de la moto, que también se achica con los palazos. Si la nuestra llega a cero, nos caemos de la moto por unos segundos (menos o más, según el choque). Pero si se acaba la de la moto, la carrera se termina. La otra chance de game over se da cuando chocamos cerca de un cana, porque nos mete una multa y nos arresta. Parece que no tenemos los papeles al día.

En *RR* arrancamos con una moto básica y US$1000. Con las buenas posiciones, nos dan más guita, que nos permite comprar mejores motos. Esto es clave, ya que, a medida que avanzamos, los circuitos son más largos y los rivales más duros, y sí o sí necesitamos un fierro pulenta para ganar.

A nivel técnico, el trabajo es destacado. Las motos y los personajes tienen un gran acabado, los escenarios están bien recreados y hay un excelente efecto de scalling. La música, aunque medio latosa, nos compenetra muy bien en la acción, y los SFX también aportan lo suyo. Por su parte, los controles simples se traducen en una impecable jugabilidad, cuyo desafío aumenta al manejar motos más potentes.

Road Rash se convirtió en el juego más rentable de EA, que, ante tal suceso, se puso a trabajar y tuvo lista la secuela en solo un año.

Vas a correr (Road Rash 2, 1992)

Las mejoras de *Road Rash 2* no pasan por el apartado técnico ni por las mecánicas, sino por otros aspectos.

EN RR2 SE SUMA UNA DE LAS PIEZAS MÁS ICÓNICAS DE LA SAGA: LA CADENA.

Para empezar, ahora corremos en Alaska, Arizona, Hawái, Tennessee y Vermont, y ahí encontramos un par de nuevos obstáculos bien tranquis como osos, ciervos y autos más agresivos. Además, la yuta se pone la gorra con más frecuencia. Por el lado de las motos, tenemos nuevos modelos, algunos de ellos con nitro. Y por el lado de las armas, se suma una de las más icónicas de la saga: la cadena.

Sin embargo, el agregado más destacado es el modo para 2 jugadores llamado "Mano a Mano". En él, los rivales eligen su moto y su arma y se lanzan a correr siendo los únicos pilotos en la pista. Sin dudas, esto es lo que la saga necesitaba, ya que si de por sí es genial en single player, la pica y la diversión se duplican enfrentando a un amigo.

Todo esto conforma un título que mantiene lo bueno de su antecesor, pero agregando características nuevas que lo enriquecen aún más.

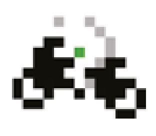
Bardeaste en Ruta 3 (Road Rash 3, 1995)

La tercera parte presenta tres novedades importantes. Por el lado visual, los gráficos tienen un look más realista, con pilotos animados al estilo motion capture y escenarios con más personas, animales y objetos interactivos que en las versiones anteriores. Por otra parte, los circuitos expanden sus fronteras y ahora corremos en Alemania, Brasil, Italia, Kenia y el Reino Unido. Por el lado tuerca, tenemos la posibilidad de comprar partes para mejorar nuestra moto progresivamente. Esto es muy importante, ya que muchos upgrades pueden influir decisivamente en la victoria.

Si bien *Road Rash 3* luce como el juego más completo y pulido de la saga, llegó casi en el ocaso de vida de la consola, lo que terminó de restarle algo de popularidad frente a sus predecesores.

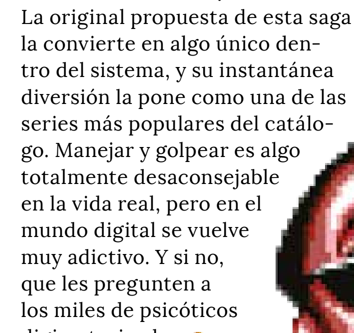
Pisteando como un campeón

La original propuesta de esta saga la convierte en algo único dentro del sistema, y su instantánea diversión la pone como una de las series más populares del catálogo. Manejar y golpear es algo totalmente desaconsejable en la vida real, pero en el mundo digital se vuelve muy adictivo. Y si no, que les pregunten a los miles de psicóticos digimotorizados.

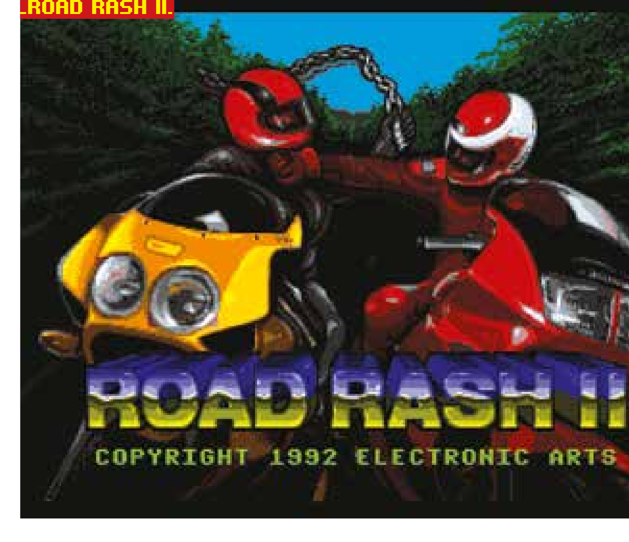


AGUANTE EL GRUNGE

El primer juego se porteó a numerosos sistemas, pero en Sega CD tiene una característica única. Aparte de las clásicas escenas FMV, el título cuenta con un exclusivo soundtrack compuesto por Soundgarden. Más noventero, imposible.

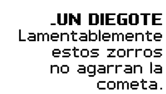






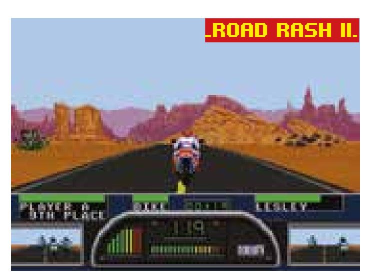
SE LE SOLTÓ LA CADENA
Ganaste el primero y descorchaste champagne. A por más golpes en el 2.

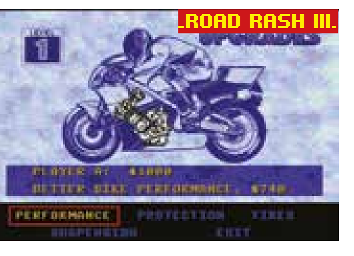


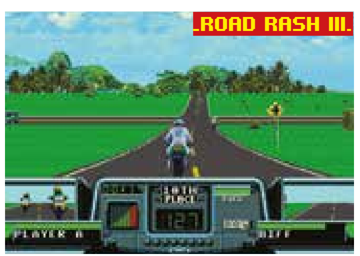


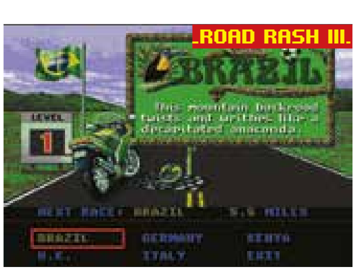
UN DIEGOTE
Lamentablemente estos zorros no agarran la cometa.











BESHESA, NENE.
El 3 tiene altos gráficos.

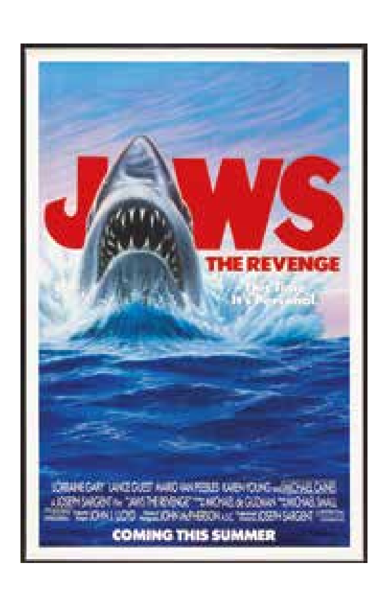
EL PEZ POR LA CONSOLA MUERE

En 1987, *Jaws: The Revenge* terminó de liquidar la saga del escualo en los cines. Y para empeorar las cosas, LJN lanzó *Jaws*, el primer videojuego oficial basado en la película.

POR ALEJANDRO TURDO

En 1975, *Jaws* (*Tiburón*) se volvió un fenómeno que revolucionó la industria del cine, dio forma a los llamados "tanques" de la temporada de verano y marcó un nuevo camino para las películas de monstruos en Hollywood que derivó en franquicias y productos basados en sus creaciones más exitosas. Claro que, a mediados de los 70, el universo de los videojuegos aún no estaba tecnológicamente listo para llevar a la bestia marítima a las consolas. Aunque habría tiempo para eso…

Al éxito de *Jaws* en la pantalla grande le siguieron las inevitables y poco exitosas secuelas. En 1987, Universal Studios decidió jugarse la última ficha con la franquicia y lanzó *Jaws: The Revenge* (*Tiburón: la venganza*). Esta cuarta entrega no solo es considerada la más floja de la saga, sino también una de las peores películas en la historia del cine; entre otras cosas, por el tiburón en sí, que parecía de goma y… ¡rugía! Sí, RU-GÍA…



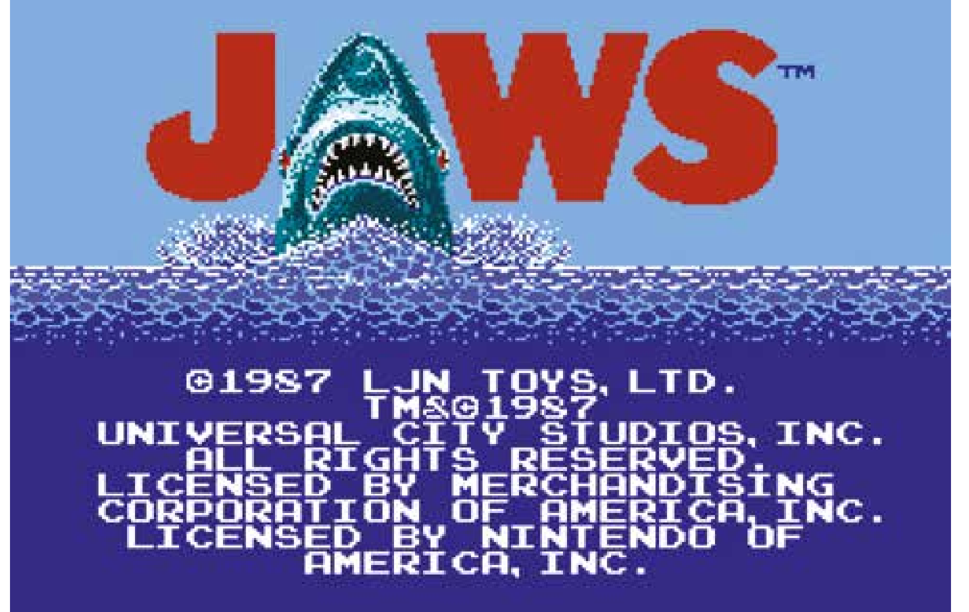
Tirando toda la carnada al agua

Mientras la película le daba el tiro de gracia a la saga, la compañía LJN se preparaba para llevar el célebre personaje a su primera experiencia en los videojuegos, precisamente al mundo de los 8 bits de NES. En ese entonces LJN (que era un histórico fabricante de juguetes) recién arrancaba a trabajar en la industria del píxel, pero con el tiempo se caracterizaría por ser la empresa encargada de llevar al ámbito gamer esas películas amadas por toda una generación cinéfila –por ejemplo, *Martes 13*, *Pesadilla en lo profundo de la noche* y *Volver al futuro*– para convertirlas en juegos universalmente odiados.

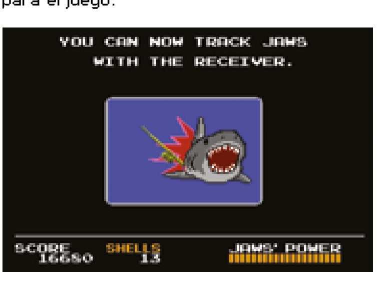
Durante esa época, los recursos no abundaban en LJN, así que estos le encargaron el desarrollo del juego a Westone, una compañía que reportaba a Atlus, empresa que, a su vez, tenía un acuerdo con LJN para producir títulos para la NES. Tercerización corporativa nivel Dios.



.MANO A MANO. Enfrentar al tiburón es una hazaña larga, agotadora y poco satisfactoria.



.MOSTRO PIXELADO. La imagen de inicio se robó todos los bits disponibles para el juego.



Con la presión puesta sobre los desarrolladores (quienes debían tener todo listo para salir a la venta mientras la película aún estuviese "caliente"), el juego, titulado simplemente *Jaws*, se terminó en menos de un mes. Para entender lo corto de ese plazo de tiempo, el juego de E.T. para Atari –considerado una de las peores creaciones videojueguiles de la historia y que casi destruye la industria– se desarrolló en 6 meses. Casualmente, ninguno de los empleados de Westone quiso que su nombre apareciera en los créditos. Profético.

> NINGUNO DE LOS EMPLEADOS DE WESTONE QUISO QUE SU NOMBRE APARECIERA EN LOS CRÉDITOS.

Con todo esto, no sorprende que el juego haya terminado siendo lo que imaginamos. Desde la pantalla de inicio se hace evidente el intento frustrado por capturar el espíritu de la película: la melodía que busca emular la música de John Williams no es capaz de seguir el ritmo de una composición que gira en torno a dos notas.

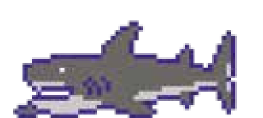
Tiburón que espanta no muerde

En cuanto al gameplay, el jugador maneja a un buzo que navega con su barco a través del mar visto desde arriba, hasta que, en un momento, un mensaje nos dice que "¡dimos con algo!". En ese momento la perspectiva cambia y vemos a nuestro buzo de frente, sumergiéndose en el agua. Armado con un arpón, nuestro personaje dispara a toda mantarraya y aguaviva que se le cruce, recolectando los ítems que van dejando. Esporádicamente aparece algún tiburón pequeño, pero no EL tiburón.

Cuando los enemigos de la pantalla acuática se terminan, volvemos al barco y seguimos recorriendo hasta que, otra vez, el juego nos avisa que podemos zambullirnos y seguir recolectando ítems. Esta monotonía se rompe cuando, en la vista general, una aleta dorsal gigante asoma en la superficie y el juego nos avisa que… ¡encontramos al TIBURÓN!

Claro que no termina siendo esa bestia temeraria que vimos en la película, sino un rejunte de bits. Para peor, no podemos vencerlo en un solo enfrentamiento, hay que juntar suficientes ítems y cambiarlos por poderes que nos dan fuerza suficiente para ganarle. Es así como la jugabilidad se vuelve una repetición eterna de navegar, bajar al agua, cazar ítems, cargar poder y enfrentar al tiburón. Grindeo marítimo no apto para víctimas de mareos. Una vez que estamos en condiciones, la perspectiva cambia y ahora nos encontramos en la cubierta del barco intentando matar a nuestro adversario atravesándolo con la proa, tal cual sucede en el anticlimático final de *Jaws: The Revenge*.

Si en algo acertó la gente de LJN, fue en darnos un final tan poco gratificante como el de la película: derrotamos a la bestia, que se hunde en las profundidades, y aparece una placa de "The End" con playa, palmeras, mar de fondo… y chau. Sería cuestión de esperar casi 20 años para disfrutar de *Jaws Unleashed*, el juego que entendió que lo divertido no es ser el bañista, sino el tiburón.



MÁS RARO QUE LA FICCIÓN

Pocos elementos de la película *Jaws: The Revenge* terminaron en el juego; entre ellos, el minisubmarino amarillo que parece más chico que nuestro buzo, el radar y la escenografía del enfrentamiento final.

HELLO ERROR, I AM DEBUG

Conseguir todos los ítems en el *Majora's Mask* normalmente lleva muchas horas. ¡Desbloqueá el menú de debug y completalo mientras ahorrás valiosos segundos!

▶ POR GBOT

¿**Te acordás de cuando** te decían que podías desbloquear la trifuerza en un *Zelda*? Tenías que hacer algo imposible o repetir una acción un montón de veces. Todos fuimos inocentes y creímos en alguno de esos "trucos" imposibles. Pero a la larga te dabas cuenta de que debía ser un rumor, que de ninguna manera hacer todo eso podía desbloquear algo. ¡Ah, vos porque no viste cómo se desbloquea el menú de debug del *Majora's Mask*!



TODOS FUIMOS INOCENTES Y CREÍMOS EN ALGUNO DE ESOS "TRUCOS" IMPOSIBLES.

Lo primero que necesitás es empezar una partida nueva poniéndote un nombre de dos caracteres. Avanzá normalmente hasta conseguir la máscara Deku, siete bombas, una Deku Nut y la Song of Soaring. Tenés que ir al Deku Palace, donde vas a tener que saltar a los guardias con un Megaflip (tenés que hacer un roll frente a una bomba y saltar hacia atrás justo cuando explota, siempre manteniendo Z y R). Una vez que los pases, avanzá por el pasillo y dejate capturar. De nuevo fuera del palacio, volvé a pasar a los guardias con un Megaflip. Esta vez, mandate por el pasillo de la derecha. Vas a ver unos rupees. Juntá los dos rupees verdes de la izquierda y el rojo del centro y ponete de frente a la entrada del pasillo. Ahora convertite en Deku y dispará una burbuja. Con la burbuja en el aire (y antes de que explote), sacate la máscara y prendé una bomba mientras mirás para el lado del pasillo por el que entraste.

Corré hacia el pasillo, dejando caer la bomba cuando parpadee en rojo por segunda vez (tenés que mantener arriba, Z y R para soltarla). Antes de cruzar la mitad del pasillo, tirá dos bombas soltándolas de la misma manera. Si lo hiciste bien, vas a volver al pasillo sin escuchar ninguna explosión.

Bien, ya terminó la parte difícil. Ahora tenés que tocar seis veces la Song of Time invertida (para hacer pasar más lento el tiempo), dándole duro a la A para saltear la animación que aparece. Cuando termines, parate en el lugar que muestra la imagen (pero mirando a la pared de la izquierda) y dejá caer dos bombas. Antes de que exploten, convertite en Deku, mirá a la pared de enfrente y tirá una burbuja. Después de eso, ubicate donde muestra la foto (ahora sí, mirando hacia el sur), dejá caer una bomba y tirá una Deku Nut antes de que explote. Ya está todo preparado. Solo queda lo más fácil: tenés que tocar 63 veces la Song of Soaring. Si hiciste todo bien, te va a saltar el hermoso menú que aparece acá abajo, pero en japonés. Para que no tengas que buscar un diccionario, te dejamos una traducción. Vas a poder cambiar los valores del juego y desbloquear todas las máscaras (incluyendo la famosa Fierce Deity), todos los corazones y todos los rupees que quieras. Una recompensa justa para el tremendo esfuerzo que te mandaste.

¡OJO!, SOLO FUNCIONA EN LA VERSIÓN DE LA VIRTUAL CONSOLE DE WII. SI NO LA TENÉS, MIRATE EL VIDEO DEL LOCO AL QUE SE LE OCURRIÓ: YOUTUBE.COM/WATCH?V=TOSEV-4MTOK.




GOAL